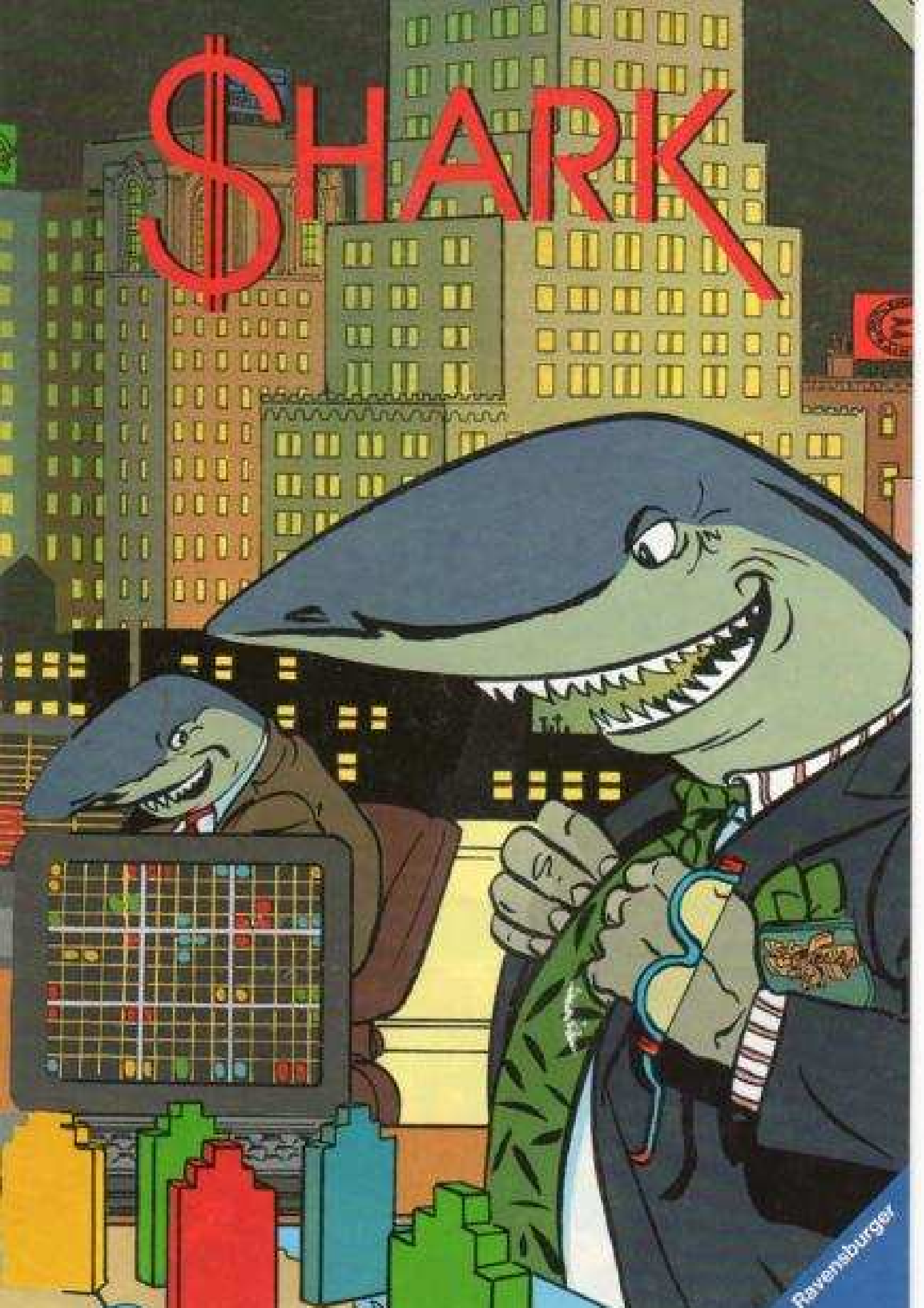


\$HARK



\$HARK

Nombre de joueurs: 2 à 6

Type de jeu: Jeu économique et financier

Matériel de jeu:

- 1 règle du jeu
- 1 plan de jeu
- 80 cartes-actions
- 72 immeubles de 4 couleurs différentes
- 4 pions de 4 couleurs différentes
- 1 dé à chiffres
- 1 dé à couleurs
- 100 billets de banque FT

Durée du jeu: 60 à 90 minutes

Âge: à partir de 14 ans

Jeu Ravensburger® n° 016174



Sommaire

But du jeu	4
Préparation du jeu	4
Le jeu commence	5
Premier tour de table	5
Le second joueur	7
Le 3ème joueur et les suivants	7
C'est au tour d'un des joueurs...	7
Description du matériel de jeu et de ses manipulations	8
La formation en chaîne	9
Déplacement d'immeubles	10
Les actions	11
Augmentation des valeurs boursières	12
Diminution des valeurs boursières	12
La vente forcée	13
Fin du jeu	14
Trois variantes	14



\$HARK

But du jeu

Au jeu «SHARK», les joueurs sont à la fois des managers de sociétés multinationales et des spéculateurs boursiers, détenteurs d'actions. En tant que manager, vous créerez de nouvelles filiales et gagnerez ainsi des primes de réussite. En tant que spéculateur, vous placerez votre argent dans diverses sociétés, espérant faire de gros profits boursiers.

Celui qui, à la fin du jeu, aura amassé la plus grosse fortune aura gagné la partie.



Préparation du jeu

On pose le plan de jeu au milieu de la table. Il est divisé en 3 parties:

1 mappemonde

8 cases-dépôt pour les cartes-action

1 immeuble pour échelle de valeur de l'entreprise

La mappemonde:

La mappemonde est divisée en 6 zones (numérotées de 1 à 6). Les lignes de démarcation servent uniquement à la subdivision.

Chaque zone comprend 20 petites cases.

C'est ici que seront construits les immeubles ultérieurement.

Les cartes «action»:

Ces cartes seront triées en fonction de leurs valeurs, échelonnées de 1 à 5, et en fonction des 4 entreprises. Ensuite, elles seront posées sur les cases prévues à cet effet.

L'immeuble - échelle des valeurs:

Cette échelle possède, à sa base, une case de la couleur correspondant à chacune des 4 entreprises. On posera le pion adéquat sur chacune de ces 4 cases. Ces pions indiquent la valeur de chaque société, tout au long du jeu. Au début de la partie, toutes les sociétés ont pour valeur 0. La valeur maximale que l'on peut atteindre est 15.



Le jeu commence

Au début, les joueurs ne possèdent pas d'argent.

L'un des participants sera désigné pour tenir le rôle de banquier. Il gèrera l'argent, les immeubles et distribuera les cartes-actions.

En premier lieu, il distribuera au hasard, 1 carte-action de valeur 1 à tous les joueurs (sans s'oublier lui-même!)

Chaque joueur choisit ensuite son entreprise.

C'est celui placé à la gauche du banquier qui débute la partie. Le jeu se poursuit en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Premier tour de table:

■ Le premier joueur

Le joueur qui débute la partie, lance les deux dés.

D'après le résultat obtenu, il devra placer un immeuble sur la mappemonde.

Le dé à couleurs détermine la couleur de l'immeuble à placer: rouge, bleu, vert ou jaune.

Si le résultat du dé est blanc ou noir, le joueur pourra choisir la couleur de l'immeuble qui symbolise une filiale nouvelle au sein de la société multinationale.

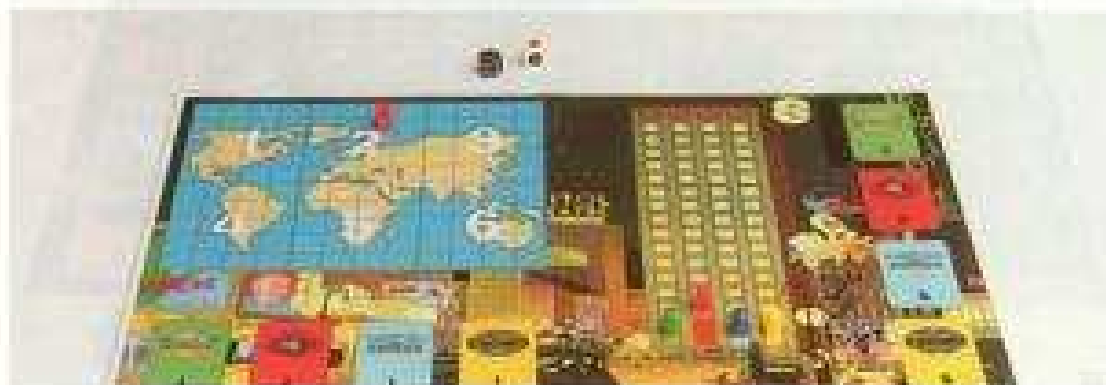
Le dé à chiffres indique dans quelle zone (1 - 6) de la mappemonde, l'immeuble devra être placé.

\$HARK

Pour la création d'une nouvelle filiale, le joueur perçoit une prime de succès, payée par la banque. Le montant de cette prime est calculé en fonction de la nouvelle valeur boursière de la société. Après avoir posé son immeuble, le joueur déplacera le pion de la couleur correspondante, du niveau 0 au niveau 1 sur l'échelle des valeurs.

La valeur boursière de cette entreprise se place à 1.

Le joueur reçoit donc 1.000 FT (valeur boursière x 1.000) de prime, payés par la banque.



Tous les joueurs qui possèdent une ou plusieurs actions de cette société-là seront eux aussi rétribués. Dans ce cas-là, la prime se calcule toujours en fonction de la croissance observée.

Si la valeur d'une société augmente d'un point (ici, de 0 à 1) alors, la prime est de 1.000 FT par action. Si elle augmente de 2 points, la prime sera de 2.000 FT etc. ...

Le premier joueur, après avoir perçu sa prime peut, s'il le désire, acheter ou revendre des actions au cours indiqué par l'échelle des valeurs. Il ne peut en aucun cas acheter ou revendre des actions de sociétés dont la valeur boursière est de «0».

Une action d'une société vaut toujours sa valeur boursière x 1.000. Si le premier joueur décide d'acheter une action de la société dont il vient justement de faire grimper la valeur, il devra immédiatement rendre les 1.000 FT à la banque.

Le partenaire financier des transactions boursières est toujours le banquier. Des échanges ou des ventes entre joueurs ne sont pas autorisés.

Après les transactions boursières, c'est au tour du joueur suivant.

Le second joueur

Le second joueur, lui, a la possibilité d'acheter ou de vendre des actions avant de lancer les dés. Il a peut-être la chance de pouvoir disposer de 1.000 FT immédiatement. En effet, lors de la distribution des cartes-action, s'il a reçu une action de la société dont la valeur vient de grimper d'un point grâce au premier joueur.

Le second joueur achète au prix de 1.000 FT une seconde action de cette même société. Puis, les éventuels détenteurs d'action de la société qui vient de voir sa valeur augmenter, seront à leur tour rétribués par le banquier.

Enfin, le second joueur a, à nouveau, la possibilité d'acheter ou de revendre ses actions.

Le 3ème joueur et les suivants

C'est au tour du 3ème joueur. Il joue comme ses prédécesseurs. Le jeu se poursuit comme indiqué ci-dessus, jusqu'à sa fin.

C'est au tour d'un des joueurs ...

Petit récapitulatif des actions à mener par le joueur dont c'est le tour.

1. Le joueur peut, s'il le désire, acheter ou vendre des actions.
2. Il lance simultanément les deux dés.
3. En fonction des résultats des dés, il place un immeuble sur une des cases de la mappemonde, déplace un pion sur l'échelle des valeurs et encaisse sa prime de réussite.
4. Enfin, il peut à nouveau s'il le désire, acheter ou revendre des actions.

\$HARK

Description du matériel de jeu et de ses manipulations

Placement des immeubles

Chaque fois qu'un immeuble est placé sur une case de la mappemonde, (1 case = 1 immeuble) le joueur recevra une prime de réussite pour la création de cette nouvelle filiale.

On lui versera toujours 1.000 x la somme de la nouvelle valeur de la société, en FT. Le placement isolé d'un seul immeuble au cours de la partie, n'influence pas le cours boursier de la couleur correspondante sur l'échelle des valeurs.



Par contre, le placement d'un immeuble rapporte toujours 1.000 FT de prime de réussite au joueur concerné, payés par sa banque. Seul le tout premier immeuble de chaque couleur qui est placé sur la mappemonde, permet de faire avancer le jeton correspondant du niveau 0 au niveau 1 de l'échelle des valeurs.

La formation en chaîne

Au cours du jeu se forment peu à peu des chaînes d'immeubles. Plus ces chaînes s'allongent, plus les jetons grimpent sur l'échelle des valeurs des sociétés, et plus augmentent les valeurs des actions. Lorsqu'un immeuble est placé à côté d'un autre (à l'horizontale ou à la verticale, jamais en diagonale) ces deux bâtiments forment une chaîne. Les chaînes ne sont formées qu'à partir d'immeubles de la même couleur. Lorsqu'un second immeuble est placé à côté d'un autre, apparaît une deuxième chaîne. Le jeton correspondant sera avancé en position 2 sur l'échelle de valeurs. Le joueur concerné percevra 2.000 FT de prime de succès à sa banque.

Les lignes de démarcation entre les 6 zones de la mappemonde ne présentent aucun obstacle à la formation des chaînes.

Une chaîne peut s'étendre sur 2 ou plusieurs zones.

Des chaînes déjà existantes peuvent être prolongées. Deux ou plusieurs chaînes de la même couleur, ou des immeubles isolés peuvent être reliés entre eux pour former une immense chaîne.

Si un joueur rallonge une chaîne de 3 immeubles pour en faire une de 4 le cours de la société en question augmentera d'un point et passera de 3 à 4 sur l'échelle des valeurs.



Le joueur aura droit à une prime de réussite de 4.000 FT payé par la banque.

Si par exemple une chaîne de 2 immeubles, 1 immeuble isolé et une chaîne de 3 immeubles sont reliés par le placement d'un nouvel immeuble, le cours de la société augmentera de 3 points sur l'échelle des valeurs, passant de 4 à 7.

Le joueur touchera 7.000 FT de prime de réussite de sa banque.

ATTENTION: Le joueur n'obtiendra les 1.000 FT de prime de réussite que si la valeur de la société est influencée positivement sur l'échelle des valeurs grâce à l'introduction d'un nouvel immeuble.

Toutes les chaînes d'une même couleur influencent la valeur de la société sur l'échelle des valeurs.

\$HARK

Exemple: Lorsque nous avons une chaîne de 3 immeubles rouges et 1 immeuble rouge isolé sur la mappemonde, le cours de cette société est placé au niveau 3. Si un joueur transforme l'immeuble isolé en une chaîne de 2 immeubles, la valeur de la société grimpe immédiatement de 2 points, passant de 3 à 5. Pour ce placement, le joueur reçoit donc 5.000 FT de prime de sa banque. Si, au cours du jeu, un immeuble isolé de la même couleur est placé sur la mappemonde, cela n'a aucune incidence sur l'échelle des valeurs.

Le joueur, dans ce cas, n'obtiendra pas 1.000 x la valeur du cours en FT mais seulement 1.000 FT de sa banque.

Déplacement d'immeubles

Des immeubles de couleurs différentes ne devraient pas être placés directement côté à côté (horizontalement ou verticalement). Cela est néanmoins autorisé en diagonale.



Un immeuble de couleur différente ne pourra être posé directement à côté d'un autre, sauf si les immeubles d'une des deux couleurs sont en surnombre important.



Par cette opération la chaîne des immeubles en nombre minoritaire pourra être rayée de la carte et retirée du plan de jeu. Ils ne pourront plus être remis en jeu durant toute la durée de la partie.

Afin d'éviter tout malentendu, ces immeubles seront posés dans la boîte de jeu vide.

Lors d'une telle situation, on agira comme suit:

1. On pose l'immeuble.
2. Le pion correspondant sur l'échelle des valeurs est déplacé.
3. Le joueur perçoit sa prime.
4. Les immeubles de même couleur, minoritaires en nombre par rapport aux autres sont retirés du plan de jeu (uniquement les immeubles de la chaîne directement contiguë).
5. Le pion de la société touchée par cette réduction de filiale sera abaissé sur l'échelle des valeurs, du nombre de points correspondant au nombre d'immeubles retirés de la mappemonde.

La valeur d'une société peut retomber à 0 au cours du jeu, uniquement lorsque celle-ci ne possède momentanément plus aucun immeuble sur toute la mappemonde.



Attention! Si le placement d'un immeuble n'est pas possible, c'est-à-dire que l'immeuble ne peut être placé que sur des cases voisines de chaînes concurrentes et qu'il n'y a pas de supériorité numérique pour sa couleur, alors le joueur doit laisser passer son tour.

Les actions

Les joueurs ne sont pas propriétaires des sociétés. Ils en sont les directeurs. Ils ne possèdent que leur argent liquide et leurs actions. Ils peuvent acquérir des actions des 4 sociétés. La possession d'actions est très importante dans ce jeu. Acquérir des actions au bon moment, entreprendre plus et investir ainsi qu'éviter les achats d'actions faibles décident du succès ou de l'échec!

\$HARK

La position des jetons sur l'échelle des valeurs des sociétés indiquent leur valeur et en même temps le prix de leurs actions. Si un joueur veut vendre ou acheter des actions, c'est la position du jeton correspondant à la société qui détermine la valeur de chaque action.

Exemple: l'entreprise rouge a la valeur 3 donc les joueurs peuvent vendre ou acheter une action rouge à 3.000 FT.

Attention! Un joueur ne peut acheter que 5 actions au maximum à la fois c'est-à-dire 5 actions de valeur 1 ou 1 action de valeur 5 ceci compte pour les deux occasions d'achat: avant et après le jet des dés.

Les joueurs peuvent revendre autant d'actions qu'ils le désirent. Ils peuvent aussi choisir de vendre avant d'acheter, ou inversement.

Augmentation des valeurs boursières

A chaque augmentation de la valeur boursière d'une société, tous les joueurs possédant 1 ou plusieurs actions de cette société, touchent la différence entre ancien et nouveau cours multiplié par le nombre d'actions.

Cette somme est payée par la banque.

Les gains dus à l'augmentation de la valeur boursière ne seront payés à la banque qu'après le paiement des primes de réussite.

Exemple: La société rouge a augmenté sa valeur de 2 points, passant de 4 à 6, grâce à l'intervention du joueur A.

Le joueur A possède 2 actions rouges.

Le joueur B possède 5 actions rouges.

L'augmentation de la valeur boursière rapporte donc 2.000 FT supplémentaires par action. Donc, le joueur A reçoit 2.000 FT de prime de réussite en premier lieu, puis 4.000 FT pour ses actions. Le joueur B perçoit 10.000 FT pour ses actions.

Diminution des valeurs boursières

Pour toute diminution de valeur boursière d'une société, le joueur qui l'a occasionnée n'est pas tenu pour responsable.

Tous les autres détenteurs d'actions de cette société paieront à leur banquier la diminution de valeur multipliée par le nombre d'actions. Lors du paiement suite à une diminution de valeur boursière, il faudra suivre les étapes ainsi données:

1. Le joueur dont c'est le tour recevra sa prime de réussite.
2. Les gains de valeur boursière seront payés aux détenteurs d'actions.
3. Puis, ce sont les pertes de valeur boursière qui devront être payées à la banque par les détenteurs d'actions.

Exemple: Par le placement d'un immeuble jaune, le joueur A a pu rallonger une chaîne de 5 immeubles et par la même occasion faire disparaître une chaîne de 2 immeubles bleus.

La société jaune a augmenté d'un point passant de 5 à 6.

La société bleue a perdu 2 points passant de 4 à 2.

Le joueur A possède 3 actions jaunes et 2 actions bleues.

Le joueur B possède 1 action jaune et 5 actions bleues.

L'augmentation de la valeur boursière de la société jaune rapporte 1.000 FT par action.

La diminution de la valeur de la société bleue coûte 2.000 FT par action.

Le joueur A touche en premier lieu une prime réussite de 6.000 FT. Puis, il reçoit 3.000 FT pour ses actions jaunes. Le joueur B touche 1.000 FT pour ses actions jaunes. Bien que le joueur A possède 2 actions de la société bleue, il ne doit rien à la banque étant donné qu'il est à l'origine de cette baisse de la valeur boursière.

Le joueur B par contre, devra verser 10.000 FT à la banque à cause de ses actions bleues (5 actions x 2.000 FT).

La vente forcée

Si dans le cas d'une diminution de la valeur boursière un des joueurs ne détient pas suffisamment d'argent liquide afin de payer la baisse de valeur d'une partie de ses actions, il devra verser cette somme sous forme d'actions. Lors d'une telle vente forcée, les actions utilisées pour indemniser les pertes, n'ont plus que la moitié de leur valeur. La banque reprend ces actions à 50%.

Si la somme à verser est inférieure à 1.000 FT, elle sera automatiquement arrondie à 1.000 FT.

Le crédit n'est pas de mise: ni de la part de la banque ni de la part des joueurs.

Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de payer même après avoir vendu toutes ses actions, il devra malheureusement arrêter là son rôle de PDG et spéculateur.

\$HARK

Fin du jeu

Lorsqu'une société atteint le 15ème échelon de l'échelle des valeurs, ou si tous les immeubles d'une même couleur ont été utilisés, (c'est-à-dire qu'ils se trouvent tous sur la mappemonde ou éliminés dans la boîte de jeu), le jeu est terminé.

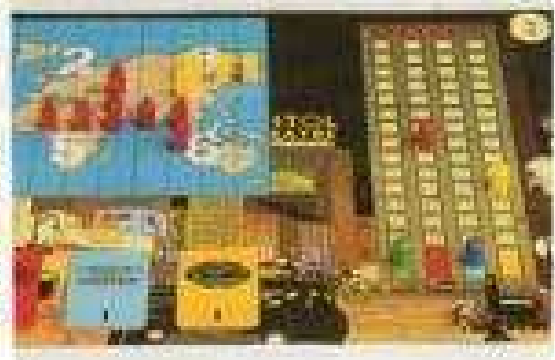
Tous les joueurs vendent leurs actions à la banque au cours du jeu.

Les sommes provenant des ventes et l'argent liquide sont additionnés. Celui qui détiendra la plus grande fortune sera gagnant de la partie.

Variante I

Lorsque la règle du jeu ci-dessus n'a plus de secret pour vous, les variantes suivantes peuvent apporter un peu plus de piment au jeu.

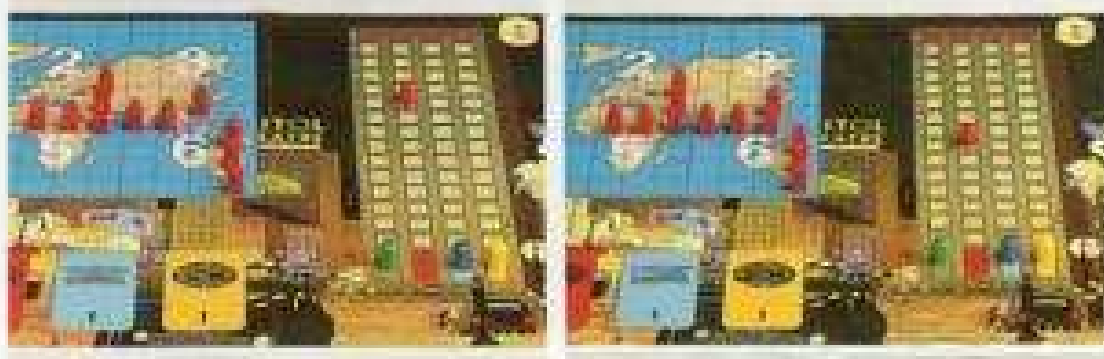
1. Au départ, les joueurs ne reçoivent ni argent, ni actions.
2. Seules des chaînes de 7 immeubles peuvent faire augmenter la valeur des entreprises. Si la chaîne se compose de 8 immeubles ou plus, la valeur de la société stagne à 7.000 FT.
Alors disparaissent aussi toutes les primes de réussite et les différences de valeur boursière.



Afin de faire augmenter la valeur d'une société et de profiter à nouveau des primes de réussite, il faudra former une nouvelle chaîne. Là aussi, le placement d'un nouvel immeuble isolé n'augmente en rien la valeur de la société mais rapporte 1.000 FT de prime de réussite.

3. Le développement d'une chaîne peut aussi se révéler négatif pour la valeur d'une entreprise. Ceci se déroule toujours lorsque 2 ou plusieurs petites chaînes ou immeubles isolés de même couleur fusionnent avec une grosse chaîne par l'intro-

duction d'un nouvel immeuble. Voilà que les règles du jeu appliquées pour la diminution de la valeur boursière décrite plus haut entrent en ligne de compte.



Variante II

La face noire du dé à couleurs a une nouvelle signification. Jusqu'ici, le joueur avait le choix de la couleur de l'immeuble lorsqu'il obtenait noir ou blanc. Dorénavant, lorsque le dé indique blanc, le joueur peut toujours choisir la couleur de son immeuble. Lorsque c'est noir, le joueur devra choisir la couleur qui compte le moins d'immeubles sur la mappemonde à ce moment.

S'il y a juste équilibre, le joueur peut choisir entre les deux. Cette variante rallonge la durée du jeu mais le rend plus stratégique.

Variante III

Cette variante exclut le dé de couleur.

On ne joue qu'avec le dé à chiffres. La couleur des immeubles est toujours laissée au choix des joueurs. Cette variante s'adresse aux «spécialistes».

Par cette modification, «SHARK» est encore plus stratégique. D'autres variantes apparaissent lorsque les 3 propositions ci-dessus sont associées.

Laissez libre cours à votre imagination!

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France

